
1839241M
Nintendo
PRINTED IN THE EU
NINTENDO DS TM
nintendo Wi-Fi connection
MAA-NTR-BEES-ESP
LEVEL5
INAZUMA ELEVEN 2
TORMENTA DE FUEGO
MANUAL DE INSTRUCCIONES
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

Art. Nr.: 1839241M 0212/NK [0611/ESP/NTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir INAZUMA ELEVEN® 2: TORMENTA DE FUEGO para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

2–4

MODO INALÁMBRICO DS
Permite jugar con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.
Cada jugador debe tener una copia del programa.

INTERCAMBIO DE CONTENIDOS DE FORMA INALÁMBRICA



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR
LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.





This product uses Digital Sound Elements by Procyon Studio.

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.







Índice



Nota: Para más información sobre cómo guardar el juego, consulta la pág. 23.



¡Este símbolo muestra nuevos contenidos añadidos con respecto al primer juego de INAZUMA ELEVEN®!



Historia

Nadie habría apostado por el Raimon como campeón del torneo Fútbol Frontier, ni siquiera los miembros del equipo. Incluso después de tan sorprendente victoria, el capitán Mark Evans y sus amigos siguieron entrenando sin descanso.

Lo que ellos no imaginaban era que tanta felicidad se vería empañada muy pronto cuando, de repente, una lluvia de misteriosos balones negros devastara el Instituto Raimon.

¿Los causantes? El Tormenta de Géminis, un equipo de alienígenas de la denominada Academia Alius con el firme propósito de destruir a la humanidad. Para detenerlos, los humanos deberán mostrar su vigor y fortaleza a través del fútbol. ¿Podrán Mark y su equipo derrotar a la Academia Alius? ¡Es aquí donde comienza la gran aventura del Raimon!

¡Reúne a los mejores jugadores y salva a la humanidad!

Personajes

Mark Evans

Es el apasionado y enérgico capitán del Raimon. Siempre se muestra optimista y le entusiasma el fútbol. Condujo a su equipo hacia la victoria en el torneo Fútbol Frontier.

Axel Blaze

Se trata del delantero estrella del Raimon. Es un jugador reservado que solo habla cuando es necesario. ¿Cómo actuará Axel ante una invasión alienígena?



Jude Sharp

Gran estratega que, gracias a sus extraordinarias habilidades e inteligencia, ha colocado en numerosas ocasiones a su equipo en la senda de la victoria.

Aquilina "Lina" Schiller

Es la nueva entrenadora del Raimon al frente de la batalla contra la Academia Alius. Se trata de una mujer hermosa, inteligente y, a la vez, enigmática.

Shawn Froste

De carácter amable y tranquilo, su personalidad cambia por completo durante los partidos. Gracias a su calidad, se ha ganado el puesto de delantero estrella del Instituto Alpino.

Academia Alius

Estos invasores alienígenas han elegido el fútbol como arma de destrucción. Someterán a cualquier equipo humano que se interponga en su camino.



¡UNA NUEVA AMENAZA DEL ESPACIO EXTERIOR!

Reúne jugadores de todo Japón y crea el mejor equipo de fútbol para derrotar a la despiadada Academia Alius.



Inicio

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de INAZUMA ELEVEN® 2: VENTISCA ETERNA en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

1. Al encender la consola, aparecerá la pantalla de advertencia sobre salud y seguridad tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

2. Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™ o Nintendo DSi™ XL, basta con tocar el icono de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO para empezar a jugar.

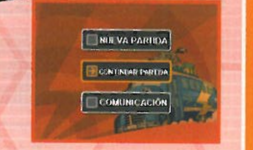


3. Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO para comenzar el juego. Si el modo de inicio de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en modo automático, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

Nota: Las pantallas con borde □ **negro** muestran la pantalla superior y, las de borde □ naranja, la pantalla táctil.

Pantalla del título



Puedes elegir entre tres opciones: NUEVA PARTIDA, CONTINUAR PARTIDA y COMUNICACIÓN.

Nota: La primera vez que juegues, solo podrás elegir la opción NUEVA PARTIDA. Modo comunicación (Jugar mediante comunicación inalámbrica) → **págs. 47-53**.

Cómo empezar una partida



Selecciona NUEVA PARTIDA en la pantalla del título y usa el teclado que aparece en pantalla para introducir un nombre. Si te equivocas, toca ⬅ (tecla de retroceso) o pulsa el Botón B para borrar un carácter. Cuando lo tengas todo listo para empezar, toca ACEPTAR.

Cómo continuar una partida



Toca CONTINUAR PARTIDA en la pantalla del título y, a continuación, los datos de guardado para reanudar el juego desde donde lo dejaste la última vez. Las escenas de vídeo del juego que hayas desbloqueado están disponibles en GALERÍA. Asimismo, tras completar el juego, podrás seleccionar MÚSICA para escuchar tus temas favoritos.

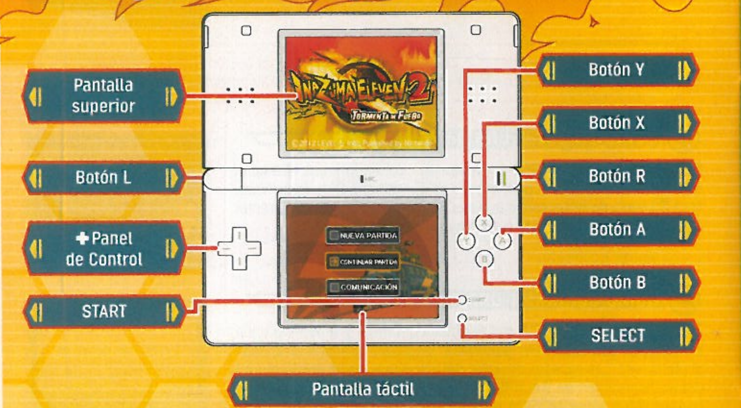


Guardar (Salir de la partida) → **pág. 23**.



Controles/Controles con los botones

Este juego se puede controlar con los botones de la consola Nintendo DS y con la pantalla táctil. A continuación se muestran todos los controles de la consola Nintendo DS que se utilizan durante el juego.



Nota: Si cierras la consola durante la partida, se activará el modo de espera para reducir el consumo de batería. Para seguir jugando, vuelve a abrir la consola.

Botón	Menú	Historia	Partido
✚Panel de Control	Mover / Seleccionar	Mover / Pasar diálogos	Desplazar la cámara por el campo durante un partido
Botón A	Aceptar	Hablar / Examinar / Pasar diálogos	Pasar diálogos / Desplazar la cámara por el campo durante un partido (derecha)
Botón B	Volver a la pantalla anterior	Pasar diálogos / Correr (al pulsar al mismo tiempo ✚Panel de Control)	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (abajo)
Botón X	Cambiar pantalla de información	Abrir el menú principal	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (arriba)
Botón Y	Ver lista de opciones	–	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (izquierda)
Botón L / Botón R	Pasar página	Cambiar ángulo de la cámara / Pasar diálogos	Pasar diálogos / [Mantener pulsado] ¡Fase de furor! (➔ pág. 33)
START	–	Abandonar el juego y volver a la pantalla del título / Saltar vídeos	Abandonar el partido y volver a la pantalla del título
SELECT	–	–	Alternar información de jugadores (Apelativo / Afinidades / Nada)

Estos controles también se utilizan en el menú principal del modo historia (➔ págs. 20-23) y, de manera parcial, en la pantalla de estrategia (➔ págs. 36-37).

Controles/Controles con la pantalla táctil

¡Usa el lápiz táctil de Nintendo DS para controlar a los jugadores y seleccionar acciones durante un partido. ¡Hazte todo un experto en el uso del lápiz y derrota a tus contrincantes!

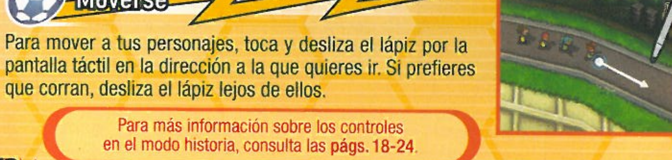
Controles del menú principal

Acción	Resultado
Tocar objeto	Seleccionar objeto
Tocar (A) Aceptar	Confirmar objeto seleccionado
Tocar (B) Volver	Volver atrás
Tocar L R	Pasar páginas
Tocar Opciones	Abrir menú Opciones
Tocar	Volver a la pantalla anterior

Acción	Resultado
Tocar	Confirmar selección de objeto/acción
Tocar	Cancelar selección de objeto/acción
Deslizar	Desplazar el texto de una ventana

Moverse

Para mover a tus personajes, toca y desliza el lápiz por la pantalla táctil en la dirección a la que quieres ir. Si prefieres que corran, desliza el lápiz lejos de ellos.



Para más información sobre los controles en el modo historia, consulta las **págs. 18-24**.

Controles cuando hay personajes u objetos cerca





Cuando estés cerca de objetos como puertas o cofres, aparecerá un signo de exclamación o un icono de estrella. Toca el icono para examinar el objeto. Del mismo modo, cuando te acerques a un personaje con el que puedes hablar, le aparecerá el icono de una cara encima. Toca el icono o al personaje para hablar con él.

Nota: Aunque los iconos no sean visibles, si tocas a un personaje o un cofre situado a una cierta distancia, tu personaje se acercará automáticamente e interactuará con ellos.

Pasar al siguiente cuadro de texto

Toca la pantalla táctil con el lápiz cuando hayas terminado de leer un cuadro de texto para pasar al siguiente.

Controles en el mapa

Toca un lugar del mapa para seleccionarlo. Tócalo de nuevo para ir allí. Se desbloquearán nuevos lugares a medida que avances en el juego.

Controles durante partidos y pachangas



Desliza el lápiz por la pantalla táctil para mover a los jugadores. Cuando uno de ellos tenga el balón, toca a otro para realizar un pase y, cuando estés listo, toca la portería para chutar.

Para más información sobre los controles durante partidos y pachangas, consulta las **págs. 28-33**.



Descripción de pantalla (historia)

Explora el terreno y reúne a nuevos jugadores para tu equipo a lo largo del juego. Además, puedes acceder al menú principal y entrenarte para los partidos y pachangas.

En pantalla

Nombre de la zona

Objetivo

Indica tu objetivo en ese momento del juego.

Zona actual

Muestra lo que hay a tu alrededor.

- Posición y dirección actuales
- Personas y animales
- Dirección de destino
- Lugar de destino
- Puntos de recuperación (→ pág. 24)
- Tiendas (→ pág. 24)
- Puntos de entrenamiento especial (→ pág. 46)

Icono del menú principal

Tócalo para ir al menú principal (→ págs. 20-23)

Al explorar el terreno, aparecerán equipos que te retarán a pachangas (→ pág. 44).

¡Nuevo! Mapa de la zona y mapa de Japón

Abre el mapa y elige tu próximo destino al abandonar una zona. El icono de la cara de Mark muestra tu posición actual. A medida que avances en el juego, aparecerán nuevas regiones a las que podrás dirigirte tocando sus nombres en el mapa de Japón.

¡Nuevo! La Caravana Inazuma

Cuando hayas avanzado lo suficiente en el juego, podrás subir a la Caravana Inazuma al abandonar la zona en la que te encuentres, o bien al tocar el icono de la caravana que aparecerá en los mapas. Podrás usar distintas funciones con las que avanzarás en el juego mientras viajas en la Caravana Inazuma.

Entrenadora Lina	Sr. Veteran	Videoteléfono	Mapa de contactos
Te explicará las distintas acciones que puedes realizar en la caravana.	Se encarga de la Cadena extra de partidos (→ pág. 45).	Te permite ojear y fichar a nuevos jugadores (→ pág. 41).	¡Agrega a nuevos jugadores a tu equipo a través del mapa de contactos (→ pág. 42)!

El menú principal



Pulsa el Botón X o toca el icono de la mochila que aparece en el juego para volver al menú principal mostrado a continuación.





Grupo actual

Muestra a los jugadores de tu equipo que disputarán las pachangas (➜ pág. 44), el nivel de cada uno, los puntos de Energía (PE) y los puntos de Técnica (PT) (➜ pág. 24), así como la experiencia que necesitan para alcanzar el siguiente nivel.

Información sobre el equipo

Muestra el nivel del equipo, el título y el número total de jugadores en ese momento.

Menú (➜ págs. 20-23)

Organiza tu equipo, utiliza objetos y aprende nuevas técnicas a través del menú.

Puntos de Pasión y puntos de Amistad

¡Consigue puntos al ganar partidos y pachangas!

- Puntos de Pasión: utilízalos en las tiendas (➜ pág. 24), en los puntos de recuperación (➜ pág. 24) y en los puntos de entrenamiento especial (➜ pág. 46).
- Puntos de Amistad: los necesitarás para obtener a nuevos jugadores para tu equipo.

Jugadores

Consulta información sobre tus futbolistas y organiza tu equipo. En la primera página se muestran los 16 jugadores que pueden participar en los partidos.

Lista de jugadores

Los cuatro primeros jugadores disputarán las pachangas. Los que aparecen en color morado no se pueden usar durante los partidos.

Nota: Puedes deshacerte de los jugadores que no tengan una llave junto a su nombre mediante la opción ECHAR.

DATOS

Toca este icono o pulsa el Botón X para mostrar distinta información sobre tus jugadores.

CAMBIAR

Selecciona a un jugador y toca este icono o pulsa el Botón A para sustituirlo por otro jugador. Con esta opción puedes poner en tu equipo titular a los jugadores que aparecen a partir de la segunda página.

OPCIONES

Toca este icono o pulsa el Botón Y para abrir la lista de Opciones. Con esta lista podrás utilizar objetos, aprender supertécnicas y ordenar a tus jugadores.



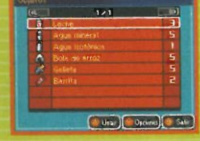
EQUIPACIÓN

Equipa a tus jugadores con diferentes accesorios, botas y guantes para mejorar sus habilidades.

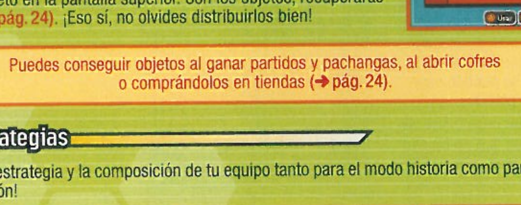
Supertécnicas

Muestra qué supertécnicas puede usar un jugador (➜ págs. 38-39) y permite aprender supertécnicas nuevas.

Inventario



Muestra los objetos, la equipación y los uniformes que posees en ese momento. Elige el objeto que quieras utilizar y, a continuación, selecciona al jugador con el que desees usarlo. Podrás leer el efecto de cada objeto en la pantalla superior. Con los objetos, recuperarás PE y PT (➔ pág. 24). ¡Eso sí, no olvides distribuirlos bien!



Puedes conseguir objetos al ganar partidos y pachangas, al abrir cofres o comprándolos en tiendas (➔ pág. 24).

Estrategias

¡Cambia la estrategia y la composición de tu equipo tanto para el modo historia como para el modo comunicación!

Para más información sobre estrategias, consulta las págs. 36-37.

Datos

Aquí encontrarás información sobre tu equipo, los jugadores y las supertécnicas.

¡Nuevo! RÉCORDS	Muestra el tiempo de juego total, el número de jugadores de tu equipo y otras estadísticas del juego.
ÁLBUM	Consulta información sobre tus jugadores y tus rivales.
¡Nuevo! SUPER-TÉCNICAS	Consulta información sobre las técnicas que tus jugadores pueden utilizar.
FUTBLOG	Contiene información sobre todo lo relevante que le va sucediendo al equipo. Nota: El icono aparece cada vez que el Futblog se actualiza.
ESTADO	Consulta la ubicación de los jugadores que puedes ojear o fichar.
LOGROS	Consulta los resultados de los duelos del modo comunicación.



Recursos

Muestra todos los mensajes del tutorial que has desbloqueado y permite cambiar la configuración del juego.

TUTORIALES	Contiene mensajes del tutorial, terminología e información sobre el juego.
AJUSTES	Configura el sonido y las opciones del Botón B.

Guardar





Selecciona GUARDAR en el menú cuando quieras registrar tu progreso. Selecciona el archivo de guardado para guardar tu progreso y toca SÍ cuando aparezca el mensaje de confirmación. Para volver a la partida, toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A o B. Para terminar la partida, apaga la consola Nintendo DS.

Nota: No apagues la consola, extraigas la tarjeta DS ni pulses ningún botón durante el proceso de guardado.

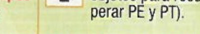
CONSEJO Terminar la partida

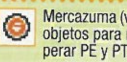
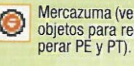
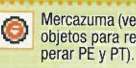
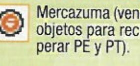
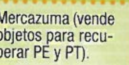
Pulsa START mientras paseas o durante un partido para terminar la partida y volver a la pantalla del título. Tu progreso no se guardará de forma automática, así que no olvides guardar la partida antes de abandonar o empezar un partido.



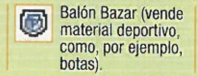
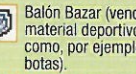
De compras



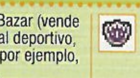
Al recorrer el país, irás encontrando diferentes tipos de tiendas en cada ciudad. Podrás utilizar tus puntos de Pasión para comprar objetos en estos establecimientos. Habla con el encargado para elegir el objeto que más te interese y utiliza las flechas  para seleccionar la cantidad que desees. Cuando hayas terminado, toca ACEPTAR para comprar el objeto.

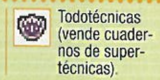
¡Cada tienda ofrece diferentes tipos de productos!

Mercazuma (vende objetos para recuperar PE y PT).



Balón Bazar (vende material deportivo, como, por ejemplo, botas).

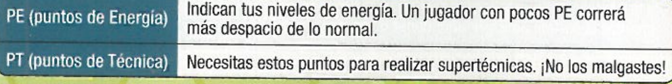


Todotécnicas (vende cuadernos de supertécnicas).

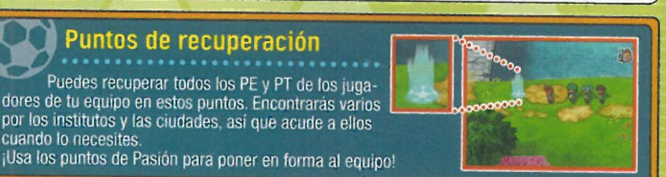
PE y PT




Los PE y PT se consumen al jugar partidos y pachangas. Controla sus niveles y asegúrate de que no se agoten.



PE (puntos de Energía)	Indican tus niveles de energía. Un jugador con pocos PE correrá más despacio de lo normal.
PT (puntos de Técnica)	Necesitas estos puntos para realizar supertécnicas. ¡No los malgastes!



Puntos de recuperación



Puedes recuperar todos los PE y PT de los jugadores de tu equipo en estos puntos. Encontrarás varios por los institutos y las ciudades, así que acude a ellos cuando lo necesites.
¡Usa los puntos de Pasión para poner en forma al equipo!

Descripción de pantalla (partidos)

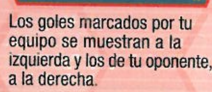
Al comenzar un partido de fútbol contra otro equipo, cambiará el modo de juego. ¡Usa el lápiz para jugar los partidos y las pachangas!

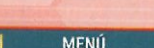


Preparativos

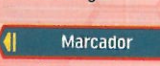
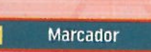
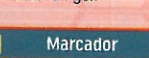
Antes de comenzar un partido, toca JUGADORES en la pantalla de formación para ver los datos de los jugadores de cada equipo. Esta información puede ayudarte a ganar el partido; ¡aprovéchala!









Tiempo transcurrido

Muestra el tiempo transcurrido en la mitad actual del partido.

Nota: Esta pantalla se muestra al principio de la segunda parte y la prórroga, así como al marcar un gol.

Marcador

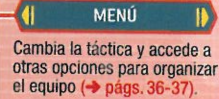
Los goles marcados por tu equipo se muestran a la izquierda y los de tu oponente, a la derecha.

Posición de los jugadores

¡Usa el lápiz para ajustar la posición de tus jugadores antes de comenzar o reanudar un partido!

MENÚ

Cambia la táctica y accede a otras opciones para organizar el equipo (➜ págs. 36-37).



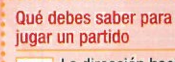
EMPEZAR
¡Toca esta opción para comenzar el partido!



Partido

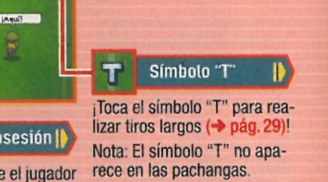
Toca y desliza el lápiz por la pantalla táctil para controlar a tus jugadores durante un partido. También puedes usar el ✚Panel de control y los Botones A, B, X, e Y para desplazar la cámara por el campo.

Nota: Pulsa SELECT para ver el nombre o la afinidad (➔ pág. 35) de cada jugador.



Qué debes saber para jugar un partido

- La dirección hacia la que corre un jugador.
- El lugar hacia donde se dirige un pase.
- El jugador al que estás controlando.



Mano

Toca este icono para pedir una pausa técnica.

Símbolo "T"

¡Toca el símbolo "T" para realizar tiros largos (➔ pág. 29)!

Nota: El símbolo "T" no aparece en las pachangas.

Indicador de posesión

Este icono aparece sobre el jugador que tiene el balón en su posesión.

Pausas técnicas

Toca la mano de la esquina superior derecha de la pantalla táctil para pedir una pausa técnica y detener la acción. Utiliza esta opción para cambiar tu estrategia.

Nota: Puedes trasladar el icono donde quieras deslizándolo con el lápiz.

Una vez hayas finalizado la pausa técnica, el icono cambiará de color y empezará una cuenta atrás de diez segundos. Hasta que no transcurra ese tiempo, no podrás volver a pausar el partido.



Fin del partido

Siempre que ganes un partido o una pachanga, tus jugadores ganarán experiencia. Si acumulas la experiencia necesaria, el equipo irá mejorando y haciéndose cada vez más fuerte. También recibirás puntos de Amistad y Pasión, así como objetos.



Experiencia total

Los puntos por ganar y los puntos por jugar bien se suman después del partido y se muestran como experiencia total obtenida.

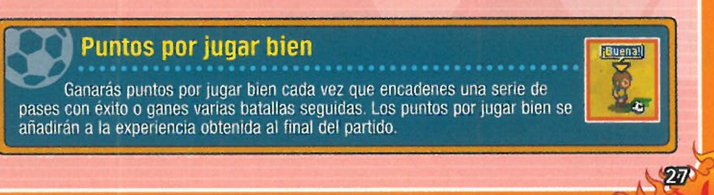
Objetos obtenidos

Puntos de Pasión obtenidos

Puntos de Amistad obtenidos

Indicador de experiencia

Los jugadores suben un nivel cada vez que el indicador se llena por completo.



Puntos por jugar bien

Ganarás puntos por jugar bien cada vez que encadenes una serie de pases con éxito o ganes varias batallas seguidas. Los puntos por jugar bien se añadirán a la experiencia obtenida al final del partido.



Jugar al fútbol

Usa estos sencillos controles en la pantalla táctil para jugar los partidos:

Moverse — ¡Desliza el lápiz por la pantalla!

Toca a un jugador y desliza el lápiz en cualquier dirección para dibujar una flecha que el jugador seguirá.





Pases — ¡Toca el punto hacia donde quieres que vaya el balón!

Cuando estés en posesión del balón, toca el punto al que quieres mandarlo.

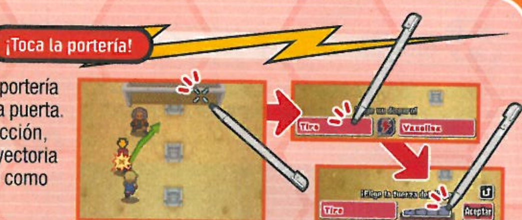


Recuerda que cuando pases el balón a un jugador que se encuentre cerca de la portería, este no puede estar más avanzado que el último defensa que cubra al portero contrario. Si tu jugador está situado por delante del defensa, se pitará fuera de juego y se entregará el balón al equipo rival para que saque de falta.

Chutar — ¡Toca la portería!

Colócate delante de la portería y tócala para disparar a puerta. Antes de elegir una acción, puedes cambiar la trayectoria del balón tantas veces como lo desees.

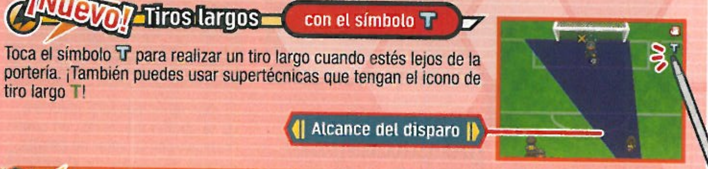
Selecciona el tipo de disparo y, a continuación, la fuerza.



¡Toca la portería para chutar!

Decide el tipo de disparo y la fuerza. ¡También puedes realizar supertécnicas (➔ pág. 31)!

Es posible disparar directamente a puerta: pasa el balón a un jugador situado delante de la portería y tócala antes de que tu compañero reciba el balón. Esta opción incrementa las posibilidades de marcar, así que no dudes en usarla.



¡Nuevo! Tiros largos — con el símbolo T

Toca el símbolo T para realizar un tiro largo cuando estés lejos de la portería. ¡También puedes usar supertécnicas que tengan el icono de tiro largo T!

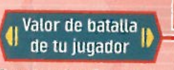


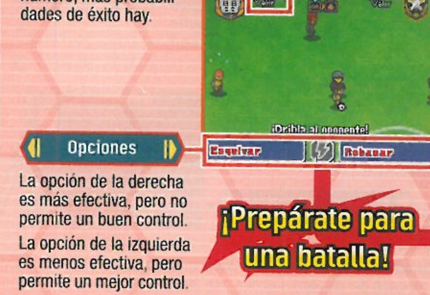
Si un defensor o el portero del equipo contrario se encuentra cerca de la zona de alcance del disparo y posee una técnica con el icono de bloqueo B, podrá detener el chut o reducir su potencia. ¡Elige con cuidado la posición de tiro!



Batallas

Cuando un jugador toca a un rival que lleva el balón, empieza una batalla. Elige una de las acciones para intentar mantener o conseguir la posesión del balón.







Información del jugador

Muestra la afinidad (→ pág. 35), los PE y los PT de cada jugador. El icono de posesión ⚽ aparecerá sobre el jugador que tenga el control de la pelota.

Valor de batalla de tu jugador

Cuanto más alto sea el número, más probabilidades de éxito hay.

Lista de afinidades

Opciones

La opción de la derecha es más efectiva, pero no permite un buen control.

La opción de la izquierda es menos efectiva, pero permite un mejor control.

¡Prepárate para una batalla!

El valor de batalla total resultará de la opción que elijas, en combinación con tu valor de batalla original. ¡El jugador con el número más alto será el vencedor!

Supertécnicas

Toca el rayo para seleccionar una técnica especial. Las supertécnicas consumen PT, así que deberás elegir con cuidado.

Nota: Para más información sobre cómo aprender supertécnicas, consulta las págs. 38-39.



¡Las supertécnicas más poderosas te darán la victoria!

Ventisca eterna

Tornado de fuego

El muro

TIRO BLOQUE

¡Nuevo!

Zona de seguridad

Espejismo de balón

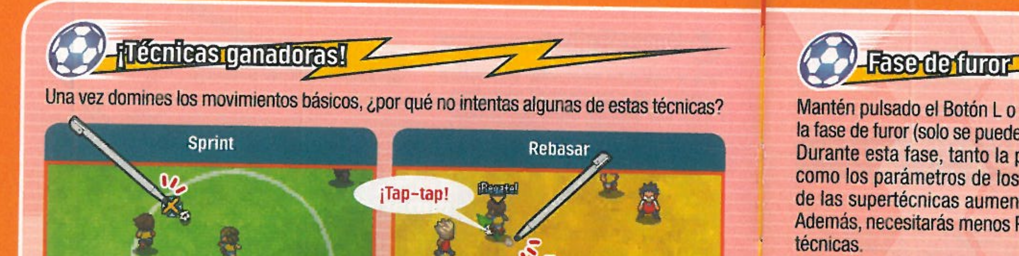
Si tu rival también realiza una supertécnica, se ejecutará solamente la del jugador que gane el enfrentamiento.

¡Nuevo!

Las supertécnicas de disparo con el icono de tiro largo T pueden utilizarse tanto para tiros largos como para tiros cortos. Las supertécnicas con el icono de bloqueo B sirven para bloquear los disparos del equipo contrario.

¡Técnicas ganadoras!

Una vez domines los movimientos básicos, ¿por qué no intentas algunas de estas técnicas?





Sprint

Manda el balón hacia un punto más avanzado para que uno de tus jugadores corra a por él.

Rebasar

Toca varias veces al jugador que lleva el balón para dejar atrás al rival que te persigue. Si lo haces bien, podrás deshacerte fácilmente de tus adversarios.

Centro

Acércate a la portería por un lateral. Cuando el guardameta abandone su posición y se acerque, pásale el balón a un jugador situado delante de la portería y... ¡aprovecha la oportunidad!

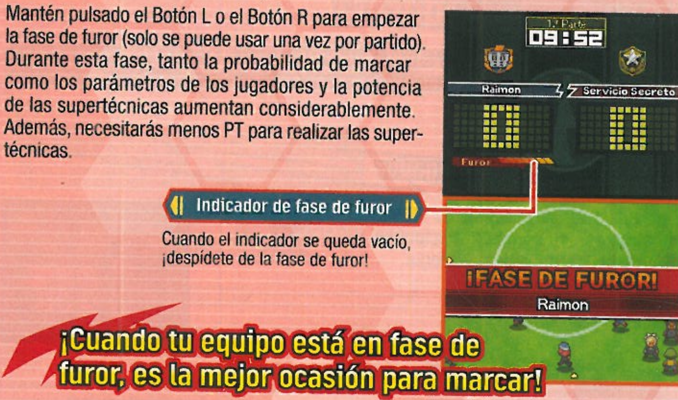
Tiro largo/Bloqueo

¡Nuevo!

Inténtalo desde lejos mediante una supertécnica con el icono de tiro largo **T**. Asimismo, intercepta los tiros de tu adversario con supertécnicas que tengan el icono de bloqueo **B**.

Fase de furor

Mantén pulsado el Botón L o el Botón R para empezar la fase de furor (solo se puede usar una vez por partido). Durante esta fase, tanto la probabilidad de marcar como los parámetros de los jugadores y la potencia de las supertécnicas aumentan considerablemente. Además, necesitarás menos PT para realizar las supertécnicas.



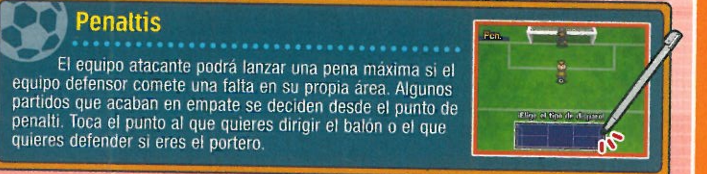
Indicador de fase de furor

Cuando el indicador se queda vacío, ¡despídete de la fase de furor!

¡Cuando tu equipo está en fase de furor, es la mejor ocasión para marcar!

Penaltis

El equipo atacante podrá lanzar una pena máxima si el equipo defensor comete una falta en su propia área. Algunos partidos que acaban en empate se deciden desde el punto de penalti. Toca el punto al que quieres dirigir el balón o el que quieres defender si eres el portero.



Crea una estrategia ganadora

¡Conoce a tus jugadores!

Nunca conseguirás vencer a un adversario fuerte a base de aporrear los botones. Lo primero que tienes que hacer es conocer las ventajas y desventajas de tus jugadores.

Condición del jugador

Cada jugador tiene una serie de "habilidades". Estas pueden comprobarse en el menú principal en JUGADORES, así como en la pantalla de estrategia. Pantalla de estrategia ➔ pág. 36.

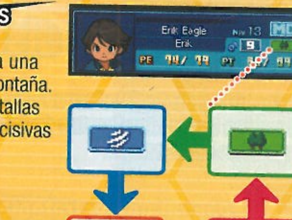


Tiro	Determina la potencia y la velocidad del tiro.
Físico	Determina la probabilidad de mantener la posesión del balón al regatear.
Control	Determina la precisión en los pases y los tiros.
Defensa	Determina la capacidad de defensa ante regates y disparos.
Rapidez	Determina la velocidad.
Aguante	Cuanto más aguante tenga un jugador, menos PE gastará.
Valor	Determina la habilidad de un jugador al luchar por el balón.

Las habilidades generales de un jugador irán aumentando a medida que este gane experiencia.

Afinidades: nociones básicas

Todo jugador y supertécnica están asociados a una afinidad. Existen cuatro: Aire, Bosque, Fuego y Montaña. Hay que tener en cuenta las afinidades en las batallas y al usar las supertécnicas, ya que pueden ser decisivas en el resultado final.




El Aire supera a la Montaña, la Montaña supera al Fuego, el Fuego al Bosque y el Bosque al Aire.

Afinidades y batallas

A la hora de enfrentarte a un rival en una batalla, deberás elegir jugadores que tengan ventaja sobre sus adversarios. Si dos jugadores con idéntica afinidad se encuentran cerca, pueden unirse y formar un doble para aumentar sus probabilidades de éxito. Con un jugador más, se puede llegar a formar hasta un triple. ¡Aprovecha esta ventaja en los partidos más difíciles!






Al comenzar una batalla, la afinidad más fuerte aparecerá resaltada y, la más débil, en color gris.

Afinidades y supertécnicas

Si un jugador comparte afinidad con una supertécnica, ¡la potencia de esta aumentará!

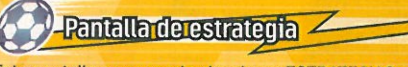






¡Usa distintas formaciones!

Escoger la estrategia adecuada es otra forma de inclinar la balanza a tu favor. Investiga los puntos fuertes de tus jugadores y encuentra la mejor posición para ellos en el campo.



Pantalla de estrategia

Esta pantalla aparece al seleccionar ESTRATEGIAS en el menú principal y cualquiera de las opciones que aparecen a continuación o al seleccionar MENÚ en la pantalla que aparece antes del partido.

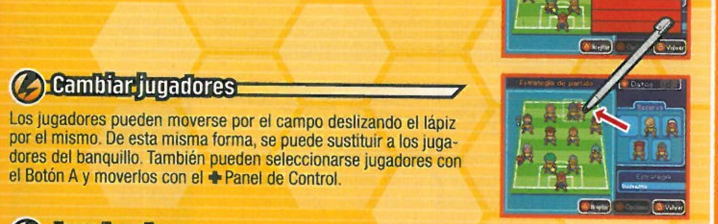


Al seleccionar un jugador, este aparecerá rodeado por una línea de puntos blanca y sus habilidades se mostrarán en la pantalla superior.

¡En las pachangas, solo hay cuatro jugadores por equipo!

Cambio de estrategia

Al seleccionar una estrategia, se pueden elegir varias opciones de una lista. ¡Busca aquellas que se adapten más a tu estilo!



Cambiar jugadores

Los jugadores pueden moverse por el campo deslizando el lápiz por el mismo. De esta misma forma, se puede sustituir a los jugadores del banquillo. También pueden seleccionarse jugadores con el Botón A y moverlos con el ✚ Panel de Control.



Jugador clave

La opción JUGADOR CLAVE sirve para seleccionar a un jugador clave para el partido. Las posibilidades de éxito del equipo dependerán del jugador elegido. Prueba con diferentes jugadores clave para ver cómo influye cada uno en el rendimiento general de tu equipo.

¡Nuevo! Cambio de rol

Elige a un jugador con el símbolo ; si lo tocas con el lápiz o pulsas el Botón L o el Botón R, podrás cambiar su rol. Cambiar el rol de un jugador afecta a su personalidad, así como a sus habilidades y supertécnicas. Utiliza esta opción para que tu equipo se adapte mejor a diferentes situaciones.



¡Aprende supertécnicas!

Las supertécnicas pueden cambiar el rumbo de un partido. Cuantas más supertécnicas aprendan tus jugadores, más fuerte será tu equipo.

Supertécnicas

Cada jugador puede aprender hasta un máximo de seis supertécnicas. Puedes comprobar las supertécnicas ya aprendidas en SUPERTÉCNICAS, en el menú principal.

¡Nuevo! Aparte de las supertécnicas, los jugadores también pueden desplegar habilidades especiales, que aparecerán a medida que se vayan aprendiendo ciertas supertécnicas. Estas habilidades pueden estar relacionadas con la rapidez o la capacidad de detener disparos, entre muchas otras.

¡Nuevo! Los personajes con cambio de rol pueden aprender diferentes supertécnicas para cada personalidad. Estas aparecerán en las ranuras 1-4. Pasa de una a otra tocando Cambio.




Las ranuras 1-4 se rellenarán a medida que el jugador vaya subiendo de nivel, mientras que las ranuras 5 y 6 se cubren con lo aprendido gracias a los cuadernos de supertécnicas o a un profesor.

Técnicas combinadas

Las supertécnicas para las que son necesarios 2 o 3 jugadores se llaman técnicas combinadas y solo pueden ejecutarse cuando se unen aquellos compañeros de equipo que pueden realizarlas. Elige qué jugadores pueden llevar a cabo las técnicas combinadas en AJUSTES, en la pantalla de supertécnicas, o selecciona AL AZAR si quieres que los jugadores sean asignados automáticamente.

Aprender supertécnicas subiendo de nivel

Cuando un jugador llega a un cierto nivel, aprende una supertécnica nueva. Las supertécnicas nuevas se mostrarán en la pantalla de resultados del partido (→pág. 27). ¡Asegúrate de echarle un vistazo de vez en cuando!

Aprender supertécnicas con cuadernos



Los cuadernos de supertécnicas se pueden encontrar en algunas tiendas o dentro de los cofres. Una vez te hayas hecho con uno, elige la opción APRENDER en la pantalla de supertécnicas.

Los cuadernos de supertécnicas solo pueden utilizarse una vez, así que intenta elegir al jugador más adecuado para aprender la técnica.

Enseñar supertécnicas a otros jugadores




A medida que avanza la historia, y una vez hayas hablado con un personaje determinado, podrás enseñarle las supertécnicas que hayas aprendido a otro jugador. Escoge a un jugador que haya aprendido una supertécnica y, a continuación, al compañero al que se la quieras enseñar. Por último, elige la supertécnica que desees enseñar y la ranura en la que quieras colocarla. Recuerda que necesitarás puntos de Pasión para hacer esto.

¡Nuevo! Mejorar las supertécnicas

Si se consigue realizar una supertécnica con éxito un cierto número de veces, esta se volverá más fuerte. Hay una gran variedad de supertécnicas avanzadas. ¡Descubre todas las que puedas!



¡Aumenta tu equipo!

¡Incluso tu rival más temible puede terminar convirtiéndose en tu mejor aliado! Aumenta el número de jugadores de tu equipo y hazte amigo de un montón de personajes.



Jugadores

¡Puedes llegar a tener hasta 100 jugadores! De entre ellos, puedes elegir a un total de 16 para formar un equipo y competir contra otros rivales. Para organizar tu alineación, selecciona JUGADORES en el menú principal.



¡Puedes elegir hasta 16 jugadores de entre tus amigos para formar el equipo!



Cada vez que fiches a un nuevo jugador, elige una ranura vacía y añádelo.

Ve aumentando el número de jugadores a medida que avanza la historia a través de los tres sistemas que se explican en las **págs. 41-43**.



Sistema "Ojear"

Este sistema te permite añadir jugadores a tu equipo usando el videoteléfono de la Caravana Inazuma. Para ello, sigue estos sencillos pasos:



1. Elige un jugador según su región o sus habilidades.



2. Escoge de una lista al personaje que más te guste.
3. Usa tus puntos de Amistad para localizar al jugador.
4. Una vez esté localizado, te dirán dónde encontrarlo.



5. ¡Ve a hablar con el jugador! Algunos estarán más receptivos que otros.
6. Si lo has convencido, ¡felicidades! ¡Tienes un nuevo jugador en tu equipo!



Mapa de contactos

El mapa de contactos de la Caravana Inazuma te permitirá conseguir más jugadores.

1. Consulta aquí los iconos de los personajes.
2. Con los puntos de Amistad, podrás hacerte con el jugador que has seleccionado.
3. Cuando hayas descubierto dónde se encuentra, date prisa y ve a pedirle que se una al equipo.

¡Cuantos más jugadores tengas, más avanzarás en el mapa de contactos!

Nota: A continuación, deberás seguir los mismos pasos que en el sistema "Ojear".

Rutas bloqueadas

Si encuentras un icono que representa una cerradura, significa que debe darse una determinada situación para que puedas seguir avanzando más allá de este punto. Intenta encontrar alguna pista que te ayude a desbloquear estas rutas.

Sistema "Fichar"

Con el videoteléfono situado en la Caravana Inazuma, podrás fichar a jugadores pertenecientes a alguno de los equipos que ya has derrotado.

1. Para conseguir jugadores, usa el videoteléfono y selecciona FICHAR.
2. Después, selecciona al personaje que quieras en la lista de equipos vencidos.
3. Cuando lo hayan localizado, te dirán dónde encontrarlo.

Nota: A continuación, deberás seguir los mismos pasos que en el sistema "Ojear".

¡Mediante el sistema "Fichar", hasta el enemigo más temible se convertirá en tu aliado!

Crea una estrategia ganadora

Mejora tu equipo



Cuantos más partidos y pachangas juegues, más fuertes se harán tus jugadores. ¡Asegúrate de que están al 100 % y prepárate para los partidos difíciles!

Pachangas

A medida que avances por el mapa, irás encontrándote con pachangas inesperadas. Solo cuatro de tus jugadores participarán en ellas. Logra el objetivo que aparece en la pantalla superior en el tiempo indicado y vencerás. ¡Cuantas más pachangas ganes, más experiencia y más puntos conseguirás!

Nota: Para evitar una pachanga, selecciona ESCAPAR, pero ten en cuenta que, si lo haces o no logras ganar, perderás puntos de Pasión y de Amistad.



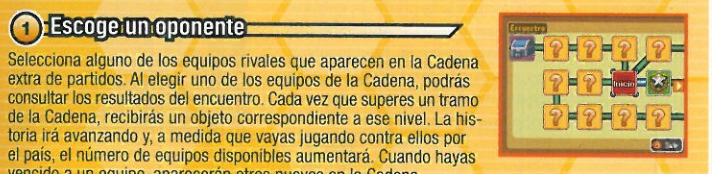

Si ves este signo… ¡toca pachanga!

Los controles que debes usar en las pachangas son los mismos que los de un partido normal. Para más información, consulta las págs. 25-33.
Nota: Algunos trucos, como el tiro lejano o la fase de furor, no funcionarán.

Cadena extra de partidos

Si vas a la Caravana Inazuma y hablas con el Sr. Veteran, podrás jugar contra cualquiera de los equipos a los que ya has derrotado.

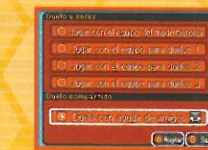
1 Escoge un oponente



Selecciona alguno de los equipos rivales que aparecen en la Cadena extra de partidos. Al elegir uno de los equipos de la Cadena, podrás consultar los resultados del encuentro. Cada vez que superes un tramo de la Cadena, recibirás un objeto correspondiente a ese nivel. La historia irá avanzando y, a medida que vayas jugando contra ellos por el país, el número de equipos disponibles aumentará. Cuando hayas vencido a un equipo, aparecerán otros nuevos en la Cadena.

En la Cadena te aguardan más sorpresas de las que parece. ¡Vence a todos los equipos incluidos y ya verás!

2 Elige tu estrategia

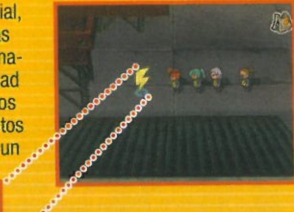


Decide si quieres jugar con el equipo del modo historia o con otro creado especialmente para los partidos del modo comunicación. Si seleccionas DUELO CON AYUDA DE AMIGOS, podrás formar un equipo con otra persona y jugar a través de la comunicación inalámbrica al mismo tiempo.

Para más información, consulta la pág. 52.

Sistema de entrenamiento

Si te encuentras un punto de entrenamiento especial, podrás usar los puntos de Pasión para mejorar las habilidades de tus jugadores. Cada punto de entrenamiento está diseñado para potenciar una habilidad diferente, así que no debes dejar de buscar otros nuevos. Sin embargo, hay que tener cuidado: cuantos más puntos de Pasión utilices para desarrollar a un jugador concreto, más puntos necesitarás para seguir mejorándolo.

Punto de entrenamiento especial

Nota: Si el círculo que aparece debajo del símbolo no parpadea, no podrás entrenar en este lugar.

Centro de entrenamiento Osakaland

Existen determinadas habilidades que pueden mejorarse en un lugar llamado centro de entrenamiento Osakaland. Selecciona un circuito y ábrete camino hasta el final del recorrido. Si pierdes algún partido, tendrás que empezar otra vez desde el principio. La última prueba consistirá en enfrentarte a un equipo de 11 jugadores al que deberás vencer.

Nota: Dentro del centro de entrenamiento, no podrás guardar tu progreso, así que no te olvides de hacerlo antes de entrar.







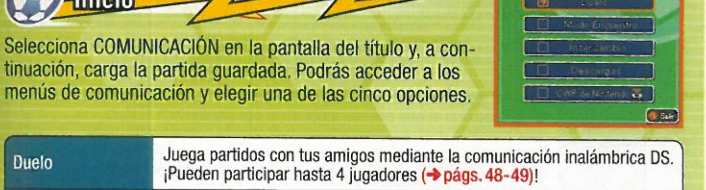
Comunicación

En este modo, podrás jugar con tus amigos, intercambiar personajes e incluso descargarte nuevos jugadores y objetos.

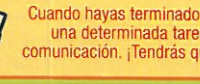
A medida que vayas avanzando en la historia principal, irán apareciendo nuevas posibilidades.

Inicio

Selecciona COMUNICACIÓN en la pantalla del título y, a continuación, carga la partida guardada. Podrás acceder a los menús de comunicación y elegir una de las cinco opciones.



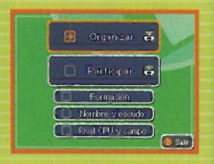
Duelo	Juega partidos con tus amigos mediante la comunicación inalámbrica DS. ¡Pueden participar hasta 4 jugadores (➔págs. 48-49)!
Modo encuentro	¡Reta a tus rivales con el modo encuentro (➔págs. 51-52)!
Intercambio	¡Intercambia jugadores con tus amigos (➔pág. 53)!
Descargas	¡Descarga objetos y personajes (➔pág. 53)!
CWF de Nintendo	¡Ajusta la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo (➔págs. 54-55)!

Cuando hayas terminado con la historia principal y hayas realizado una determinada tarea, te aguarda una sorpresa en el modo comunicación. ¡Tendrás que descubrir por tu cuenta de qué se trata!



Duelos



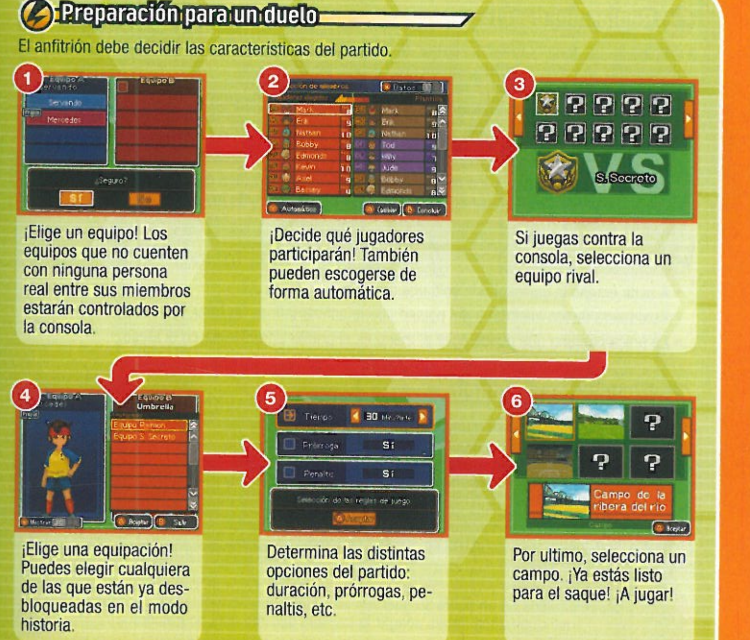
¡Selecciona DUELO en el menú de comunicación y podrás jugar partidos contra tus amigos! Cuando aparezca el menú de la derecha, selecciona en primer lugar FORMACIÓN y NOMBRE Y ESCUDO para configurar el equipo con el que jugarás en el partido. Cuando hayas hecho esto, elige ORGANIZAR o PARTICIPAR para encontrar un oponente. Una vez que lo tengas, pasarás a la siguiente pantalla.

Organizar	Serás el anfitrión al que se conectarán tus amigos. Una vez que todo el mundo esté conectado, configura las características del partido.
Participar	Únete al partido que ha organizado otro jugador. Cuando hayas localizado al anfitrión con el que quieres jugar, toca ese partido con el lápiz.
Formación	Configura tu equipo para un partido. Puedes elegir un máximo de 16 jugadores de los que tienes en el modo historia para la competición. Ponlos en la lista del equipo para poder sacarlos al campo. Nota: No podrás empezar un partido hasta que hayas seleccionado 11 jugadores.
Nombre y escudo	Elige un nombre y un escudo para tu equipo. Nota: No podrás empezar un partido hasta que los hayas escogido.
Rival CPU y campo	Escoge un rival controlado por la consola y un campo para partidos de comunicación.

Nota: También se pueden jugar partidos de comunicación contra usuarios del primer juego de INAZUMA ELEVEN, pero habrá algunas limitaciones. Por ejemplo, no será posible utilizar las opciones de tiro lejano o bloqueo, ni tampoco ciertas habilidades.

Preparación para un duelo

El anfitrión debe decidir las características del partido.



1. ¡Elige un equipo! Los equipos que no cuenten con ninguna persona real entre sus miembros estarán controlados por la consola.
2. ¡Decide qué jugadores participarán! También pueden escogerse de forma automática.
3. Si juegas contra la consola, selecciona un equipo rival.
4. ¡Elige una equipación! Puedes elegir cualquiera de las que están ya desbloqueadas en el modo historia.
5. Determina las distintas opciones del partido: duración, prórrogas, penaltis, etc.
6. Por ultimo, selecciona un campo. ¡Ya estás listo para el saque! ¡A jugar!

Nota: Según cómo configures tu equipo, es posible que los pasos 2 y 3 no sean necesarios.

Reglas del duelo



¡Participa en un duelo y toma el control de los jugadores que has seleccionado! Durante el partido, aparecerán debajo de los pies de los personajes las marcas ●●●● y ●●●●. Los colores de las marcas varían de un jugador a otro en función del orden en el que se hayan conectado al partido. La marca del borde blanco indica cuál es el jugador que tú controlas.

Los controles y los menús de un duelo son los mismos que se utilizan en un partido normal. Para más información, consulta las págs. 25-33.

Reglas que se deben tener en cuenta en un duelo:

- A cada equipo le corresponde solo una única fase de furor.
- Cualquiera de los miembros del equipo puede activar la fase de furor.
- La única persona que puede abrir el menú es el primer participante en el juego.

Resultados del duelo





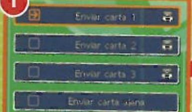
Una vez terminado el duelo, se muestran los resultados y los distintos niveles que han alcanzado tus jugadores. El nivel de tu equipo y sus victorias cambian en función de tu rendimiento en los duelos, así que asegúrate de colarte en alguno que otro ¡y de ganar todos los que puedas!

Nota: Puedes consultar los resultados de los duelos en cualquier momento. Solo tienes que ir a DATOS en el menú principal y, después, seleccionar LOGROS (➜ pág. 22).

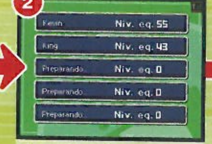
Los resultados de un duelo se guardan automáticamente al finalizar el partido, así que nunca debes apagar la consola durante esta operación.

Utilización del modo encuentro

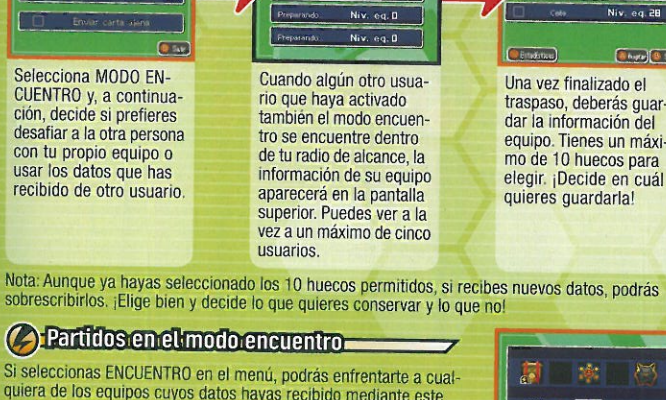
Este modo te permite compartir equipos con otros usuarios que se encuentren cerca y jugar contra los equipos que ellos te proporcionen.

1. 

Selecciona MODO ENCUENTRO y, a continuación, decide si prefieres desafiar a la otra persona con tu propio equipo o usar los datos que has recibido de otro usuario.

2. 

Cuando algún otro usuario que haya activado también el modo encuentro se encuentre dentro de tu radio de alcance, la información de su equipo aparecerá en la pantalla superior. Puedes ver a la vez a un máximo de cinco usuarios.

3. 

Una vez finalizado el traspaso, deberás guardar la información del equipo. Tienes un máximo de 10 huecos para elegir. ¡Decide en cuál quieres guardarla!

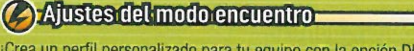
Nota: Aunque ya hayas seleccionado los 10 huecos permitidos, si recibes nuevos datos, podrás sobrescribirlos. ¡Elige bien y decide lo que quieres conservar y lo que no!

Partidos en el modo encuentro



Si seleccionas ENCUENTRO en el menú, podrás enfrentarte a cualquiera de los equipos cuyos datos hayas recibido mediante este modo. Escoge uno y… ¡a jugar!

Nota: Puedes compartir tus equipos con usuarios del primer juego de INAZUMA ELEVEN. Junto a los datos recibidos del juego original de INAZUMA ELEVEN aparecerá un rayo con un 1.



Ajustes del modo encuentro

¡Crea un perfil personalizado para tu equipo con la opción DISEÑAR CARTA del menú! Esto va a leerlo todo tipo de gente, así que ¿por qué no buscar algo ingenioso y con chispa? Cuando lo tengas escrito, toca en ACEPTAR para terminar.





Juega la Cadena extra de partidos con tus amigos

Ahora tus amigos ya pueden echarte una mano para afrontar la Cadena extra de partidos (pág. 45) del modo historia.

1. Para empezar, elige alguno de los rivales de la Cadena extra de partidos.
2. Selecciona DUELO CON AYUDA DE AMIGOS. Una vez guardado el juego, se establecerá la comunicación. ¡Elige con quién quieres jugar!
3. Después, el proceso es el mismo que se sigue en un partido normal del modo comunicación. Cuando lo tengas todo configurado, el partido podrá comenzar.

Las reglas de la Cadena extra de partidos son prácticamente las mismas que las de un duelo (➜pág. 50). Si ganas, recibirás objetos y puntos y tu experiencia aumentará.

Nota: Los usuarios de INAZUMA ELEVEN 2 también podrán participar en la cadena de partidos del primer juego de INAZUMA ELEVEN. Sin embargo, los usuarios de la primera versión no podrán acceder a las cadenas de partidos de INAZUMA ELEVEN 2.

Intercambio

Selecciona INTERCAMBIO en el menú de comunicación si quieres cambiar jugadores con otros usuarios, pero no olvides que este procedimiento requiere puntos de Amistad.

Nota: Ten en cuenta que hay algunos jugadores que no pueden intercambiarse.



1. Una vez que te hayas conectado con otro usuario, podrás elegir qué jugador de tu equipo quieres pasarle.
2. Tras escoger al jugador, verás la pantalla de confirmación. Si deseas seguir adelante con el intercambio, selecciona SÍ.
3. A continuación, podrás ver qué jugador vas a recibir a cambio. Si estás de acuerdo, selecciona SÍ.

Nota: También se pueden intercambiar personajes con los usuarios del primer juego de INAZUMA ELEVEN. Se traspasará el nivel y la condición de los jugadores, pero es posible que algunas de sus habilidades y supertécnicas varíen.

Descarga de personajes y objetos

Esta opción te permite descargar nuevos contenidos para el juego, como objetos y personajes. Cada semana encontrarás a tu disposición algunos nuevos (en función de la disponibilidad). Selecciona DESCARGAS en el menú de comunicación y después empieza a descargarte personajes y objetos como se describe en las págs. 54-55.



Conexión Wi-Fi de Nintendo

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo), los jugadores de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en la página support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

1 Descargas desde la CWF de Nintendo

En primer lugar, comprueba que hayas configurado tu Conexión Wi-Fi de Nintendo en la pantalla Configuración de la CWF de Nintendo. Para ello, selecciona la opción CWF DE NINTENDO en el menú de comunicación. A continuación, selecciona la opción DESCARGAS del menú de comunicación y después, CWF DE NINTENDO. ¡Ya está en marcha la descarga!

Nota: También puedes descargar contenidos a través de la conexión inalámbrica. Para ello, selecciona DESCARGA MEDIANTE MODO INALÁMBRICO.

Para más información sobre cómo conectarse a la CWF de Nintendo, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Nota: Si no eres capaz de conectarte, mira la sección de resolución de problemas del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Al conectarte a la CWF de Nintendo, es posible que otros usuarios puedan ver los nombres de las partidas guardadas y de los equipos. Asegúrate de no usar ningún dato que permita identificarte ni lenguaje que pueda resultar ofensivo.

2 ¡Descarga terminada!

Una vez finalizada la descarga, los contenidos se guardarán automáticamente. No pulses ningún botón ni apagues la consola durante este proceso.

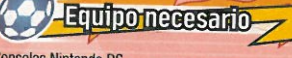
3 ¡Consulta el Futblog!



Cuando vuelvas al juego principal, selecciona DATOS en el menú principal y consulta el Futblog. El Mercazuma que hay al lado de la estación de Inazuma recibirá los objetos. Podrás buscar los nuevos personajes a través del sistema "Ojear" (➔pág. 41).

Modo inalámbrico DS (multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el modo inalámbrico DS.



Equipo necesario

Consolas Nintendo DS . . . . Una por jugador

Tarjetas de juego de INAZUMA ELEVEN 2: VENTISCA ETERNA o
Tarjetas de juego de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO o
Tarjetas de juego de INAZUMA ELEVEN. Una por jugador

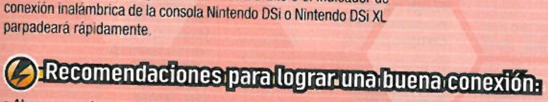
Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en cada una de ellas.
2. Enciende la consola. Se mostrará la pantalla del menú de la consola Nintendo DS.

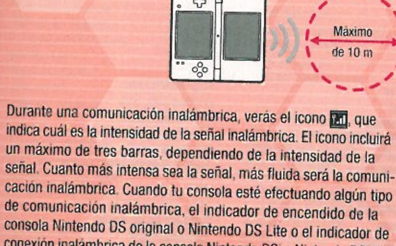
   Nota: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en modo automático, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel o el icono de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 47.

Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

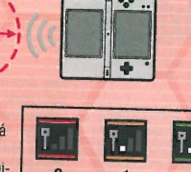
El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Lo verás en la pantalla del menú de la consola Nintendo DS y en algunas pantallas del juego que estés utilizando.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible. NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica de Nintendo DS, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con las consolas Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica. Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite o el indicador de conexión inalámbrica de la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL parpadeará rápidamente.





Recomendaciones para lograr una buena conexión:

- Al comenzar, los usuarios deberán situarse a una distancia no superior a 10 metros, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (como redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de las interferencias.
- Para usar la comunicación inalámbrica con la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, debes activar la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola.



Créditos

Producer / Planning & Scenarios
Akihiro Hino

Director
Takehiro Fujii

Localisation Coordinators
Junichiro Kuramoto
Richard Mark Honeywood

Character Design
Takuzou Nagano

Composer / Sound Director
PROCYON STUDIO CO., LTD.
Yasunori Mitsuda

Character Art Director
Takehiro Fujii

Map Art Director
Hidenobu Sasaki

Planning Director
Takeshi Akasaka

Effects Director
Yoshiaki Koya

Scenarios
Chie Sasaki
Yusuke Tomono

Program Development
ROKUMENDO CO., LTD.
Yuki Ishihara
Ryuju Takai

Programmers
Takayuki Kobayashi
Atsushi Higuchi
Keiji Adachi
Koji Chado
Usuke Kumagai
Mamoru Itagaki
Digital Works
Entertainment Co., Ltd.

Planning / Scripting
Junichiro Kuramoto
Keitaro Sato
Kiyoshi Furutani
Kyousuke Yoshioka
Elements Co., Ltd.

Character Art
Miharu Kawaguchi
Mitsuhito Masuo
Kenichi Kurakari
Shinji Yato
Mizuka Takamaru

Character 3D Models
Emiko Ikeuchi
Eri Yamada
Hiroshi Niwa
Shinya Hayakawa

Special Moves Story-boarding and Creation
Takafumi Teraoka
Jun Takahata
Yasuyoshi Sasaki
Yoshihisa Mikata
Masaaki Kanbayashi
Takahiro Fujimatsu
Takahito Otsubo

3D Characters and Model
D.A.G inc.
NAC Inc.
Mix Co., Ltd.
FUSHINRYU Inc.
G-Style Co., Ltd.
Thoris Co., Ltd.
exsa Co., Ltd.
Jet Graphics Co., Ltd.
Tuetue Kombinato Co., Ltd.

2D Characters and Menu Graphics
Yuichiro Nakayama
Jiro Morinaga
Noriaki Sonoda
Miharu Kawaguchi
Mizuka Takamaru
Emiko Ikeuchi
Chikami Koori
Miho Tanaka
ROKUMENDO CO., LTD.
Arisa Kobayashi

Map Design
Haruka Tochigi
Takeshi Majima
Masako Arakawa
Kenichi Kurakari

3D Map Models
Yuji Soga
Haruka Tochigi
Nahoko Kawabata
Akari Uchino
Wataru Shimanouchi
Hisami Miyamoto
Yoshiko Fujita
Ryoko Takahashi
Yuko Nakano
ROKUMENDO CO., LTD.
Daisuke Asai

3D Effects
Masashi Masuda
Mitsuhito Nakajo
Toshinori Yokoyama
Naoko Mori
Ryo Kobayashi
Jun Itakura
Kenichi Tanoue

Sound Effects
Tomohito Nishiura
Dai Yamanaka
Yumiko Hashizume
Kenichiro Saigo

Title Design
Noriko Maruya

Manual Design
Kana Kitahara

Promotional Video Creation
Eiji Ishii
Kousuke Uemura
Noboru Tsuda

Sound
PROCYON STUDIO CO., LTD.

Sound Programmer
Hidenori Suzuki

Coordination
Nintendo Co., Ltd.
Sakae Yamazaki

European Localisation
Nintendo of Europe GmbH

Localisation Management
Erkan Kasap
Matthew Mawer

Localisation Producers
Sibylle Steinau
Paolo Gianti

Localisation Quality Specialist
Zadia Messerli
Alexander van de Bergh
Christian Massi
José Malagón
Alfonso García Caro

English Translation Assistance
John Mullen
Daniel Idoine-Shirai
Oliver Scarborough
Patrick Shields

European Translation
CULTURETRANSLATE GmbH
Nadine Hartmann
Claire Kudena

Localisation Coordination
Luca Conti
Alexander Bentchev
Renaud Gallego
Roberto Morate

English Translation
Shawn Williams-Brown
Geraint Howells
Mark Boyle
Nicholas Bradley
Oli Chance

French Translation
Damien Dachary
Esteban Holguin
Estelle Lafargue
Maxime Jost
Mickaël Nereau
Natacha Faubert

German Translation
Felix Bingel-Erlenmeyer
Constantin Hardung
Heiko Jacobs
Michael Römer
Stefan Huwig
Tilman Löffler

Italian Translation
Gianni Bianchini
Angela Nardone
Federica Sozzi
Ilaria Milanesio
Marcello Tridenti

Spanish Translation
Andrés Pérez Cañestro
Alfonso Díaz Jiménez
Daniel García Cuenca
David García Abril
Ester Villalobos Gutiérrez
Marién Corral Borrachero

Opening Theme Song
English
Let's get together!
Music: Tohru & Hiroshi Yamasaki
French
Le ballon file!
Music: Tohru & Hiroshi Yamasaki
German
Elf Überflieger
Music: Tohru & Hiroshi Yamasaki
Italian
Passa, tiro, gol!
Music: Tohru & Hiroshi Yamasaki
Spanish
¡Todos a una!
Music: Tohru & Hiroshi Yamasaki

Ending Theme Song
AITSU WA TAIYO BOY!
(Instrumental version)
Music: Yasunori Mitsuda

Produced By
TIGHTPRO Co., Ltd.
Takashi Takagi

Production
UP-FRONT WORKS CO., LTD.
Shin Hashimoto

Animation
OLM

Animation Executive Producer
Toshiaki Okuno

Animation Producer
Tsukasa Koitabashi

Supervisor
Yoshikazu Miyao

Character Design
Ichiro Ogawa

Settings Design
Takahiro Ishimoto
Toshinari Tanaka
Kio Edamatsu

Art Boards
Katsumi Takao
Michiyo Matsuda

Scenarios
Atsuhiro Tomioka

Story Boards
Yoshikazu Miyao
Masakatsu Iijima
So Toyama
Yoshihiro Ohsugi

Production
Yoshikazu Miyao
Hidetake Nakajima

Lead Animator
Ichiro Ogawa

Lead Animator's Assistant
Maiko Ochiai

Key Animators
Kazumi Sato
Sayuri Ichiishi
Ryunosuke Otonashi
Yasukazu Syoji
Toshiaki Ohhashi
Jyunpei Fukuchi
Tomoki Ogawa
Miwa Sakai
Yoshihiro Ohsugi
Shinichi Yoshino
Yukari Kobayashi
Ayano Shimizu
Kazuhiro Ohmame
Hiromi Naganawa
Hideaki Matsuoka
Satoru Yamashita
Etsuko Yuasa
Mitsuru Nasukawa
Hatsuki Tsuji
Hiromi Sakamoto

Secondary Animators
Masahiro Aizawa
Ryoko Nakamura
Kaori Miyagawa
Takeshi Muto
Susumu Matsunaga
Masami Yamashita
Kazumasa Takeuchi
Yukari Kaku
Emi Mori
Yuka Seriguchi
Yoshiko Tsujimura
Nakamura Production
EKURA ANIMAL
ZEXCS
LAST HOUSE
STUDIO TOYBOX
STUDIO MOUSE
ingres
AIC

Animation Checker
Shin_ichi Murooka

Assistant Animation Checkers
Fujika Enomoto
Yuhki Saito

Animation
Daisuke Miyazaki
Hiromi Ito
Miho Ohtsuka
Maiko Katsuki
Chisato Tada
Tetsuya Masuda
Midori Matsuda
Mamiko Matsumoto
Asami Idate
Yuka Igarashi
Nakamura Production
IngresA
kino-production
OH!PRODUCTION
SNOWLIGHT STAFF
ingres
STUDIO COCKPIT
Wish
ANIME SPOT
Studio Pasutoraru
R.I.C
FRONT LINE
Triple A

Colour Design
Koji Ohtsuki

Finishing Checkers
Akiko Nogami
Chisato Tannai
Satomi Kozawa
Wish
Michiko Watanabe

Finishing
Miyuki Hirama
Mitsutoshi Yamazaki
Miho Ishimaru
Wish
Izumi Inoue
Toshiko Koga
Youko Chiba
Hiromi Mitome
Rieko Umemura
Marie Koga
Yumi Fujiwara
Erika Tanaka
FRONT LINE

Special Effects
Noriyuki Ohta

Cinematography Supervisor
Tadashi Kudo

Backgrounds
STUDIO PINEWOOD
Kenji Kato
Hisayoshi Takahashi
Katsumi Akimoto
Saori Iwatani
Takahiro Terauchi
Tomoko Sekiya
Shun Yoshida
Masayuki Yamada
Yu Tachimoto
Junko Matsui
Masaoki Ono
Mayo Kajiwara

Background Adjustment
Masami Shimizu

Filming Director
Shinsuke Ikeda

Cinematography
Jun Otaki
Kaori Otsuka
Aya Aoshima

Digital Coordination
Kenji Otake

CGI
OLM Digital

CGI Producer
Masashi Kobayashi

CGI Supervisor
Yasuhiro Mikami

3D CGI Designer
Kazushi Ishihara

3D CG Designers
Masashi Kogano
Chelsey Shuder
Hironori Sano
Naoki Ebisawa
Yutaka Ono
Kenichi Takahashi
Kazuhiro Ishikawa
Yuichi Terada
Kyoichi Niitsuma
Min Kyunghoon

3D CG Artwork
Katsumi Takao

Digital Production
Tetsuya Nomura
Yuki Ninomiya
Chiu Tingni

CGI Assistance
SPRITE ANIMATION STUDIOS
Tatsuro Maruyama
Koji Kawamura
Hideki Sudo
Takuji Tomooka

CGI Modelling Assistance
ANNEX Information
Teppei Wakabayashi
Masaki Takaoka
Noriko Hasegawa
Feng Zhe
Gao Yong Ri
Zuo Xiao Lei

Editing
Ayako Miura

Editing Assistance
Junya Houzou

Production Desk
Yoshinobu Ohsugi

Production Assistant
Koichi Murata
Gou Sawada
Yoshimitsu Fujii

Voice Acting

English
Maria Darling
Ewan Bailey
Robbie Stevens
Clare Morgan
James Daniel Wilson
Nigel Pilkington
Sarah Hadland
David Holt
Adam Howden
Alex Kelly
Lewis Macleod
Emma Tate
John Voce
Lizzie Waterworth-Santo
Jo Wyatt

French
Pablo Andres Hertsens
Cyrille Monge
Christophe Hespel
Marie Zidi
Caroline Klaus
Jeremy Rabert
Francine Baudelot
Tony Beck
Jérôme Berthoud
Kelyan Blanc
Emmanuel Bonami
Philippe Bozo
Stéphane Miquel
Dorothée Pousséo
Donald Reignoux
Raphaëlle Valenti

German
Philipp Zieschang
Rainer Fritzsche
Konstantin Seidenstücker

Dirk Petrick
Lion Wasczyk
Johannes Falk
Thomas Arnold
Florian Baum
Marianne Graffam
Anita Hopt
Michael Hülsmann
Ilja Köster
Sophia Längert
Leo Pfeiffer
Matthias Scherwenikas
Philipp Schwarz
Jenny Weiss

Italian
Andrea Oldani
Davide Garbolino
Simone Lupinacci
Paolo De Santis
Stefano Pozzi
Lorenzo Campani
Ruggero Andreozzi
Marco Balzarotti
Michele Bettali
Stefano Carrara
Loretta Di Pisa
Massimiliano Lotti
Cinzia Massironi
Renato Novara
Emanuela Pacotto
Claudio Ridolfo
Federico Zanandrea

Spanish
Rosa Vivas
Lara Ullod
Carles Lladó
David Jenner
Ángel de Gracia
Llorens Fernández
Marta Barbarà
Carme Calvell

Ramón Canals
Aleix Estadella
Ariadna Jiménez
Ignacio Latorre
Cesc Martínez
José Luis Mediavilla
Graciela Molina
Meritxell Ribera
Pep Sais
Estel·la Vilches

Recording Coordinators

English
Side UK
Martin Vaughan

French
Side UK
Olivier Deslandes

German
Side UK
Olivier Deslandes
FunDeMental Studios GmbH
Jockel Merholz

Italian
Side UK
Olivier Deslandes

Spanish
Side UK
Olivier Deslandes

Voice Recording Studios

English
Side UK

French
Side UK / Alphasound Production

German
FunDeMental Studios GmbH
Side UK / IK Sample

Italian
Side UK / Sample Srl

Spanish
Side UK / Takemaker S.L.

Assistant Producer
Kaoru Takahira

Marketing Director
Akihiro Usuki

Marketing Team
Noriko Maruya
Chika Oota
Keisuke Ueda
Hiroko Ueda

Business
Suminori Hyakuta
Tomoko Kanbayashi
Kyousuke Terazaki
Kei Saito

Special Thanks
Kousuke Nagami
Moe Sudou
Jan Hennig
Yoko Oikawa
Ippei Kohara
NOE Communication
Coordinator Group

QA Team
Suguru Sato
Yusuke Nakanishi
Ryuichi Araki
Eriko Hara
Hidetaka Kajiwara
Ryuichi Nakagawa
Shutaro Tanaka
Shinya Hyakuta
Masahide Fukui
Ryo Yonemitsu
Kenichi Kai
Ryosuke Miyazaki
Toshihiko Matsushita
Hiroyuki Iwamuro
Keisuke Hakoda
Seiji Nakano

Toshiyuki Tanaka
Emi Goto
Motoyo Kurogi
Takanori Sato
Tetsuya Yamauchi
Fusami Tsuruya
Miho Matsuzaki
Tomoya Ozaki
Masato Hayashi
DIGITAL Hearts Co., Ltd.

European Quality Assurance

English
CULTURETRANSLATE GmbH:
Daniel Huntley
Alban Forster
Chris Rose
Daniel Miles
David McComb
Gary Watkins
Giles Williams
Ross Logan
NOA Product Testing: Zac Evans

French
CULTURETRANSLATE GmbH:
Julien Bigot de La Touanne
Amandine Damour
Antonin Danilo Ménard
Bruno Vala
Damien Yoccoz
Laurent Fourcadier
Loïc Caudron
Richard Moutoucarpin
Thierry Soual
NOA Product Testing: Zac Evans

German
CULTURETRANSLATE GmbH:
Michael Zaton
Bernd Niemietz
Katrin Bichler
Marco Neumann
Marie Christine Keuck
NOA Product Testing: Zac Evans

Italian
CULTURETRANSLATE GmbH:
Giorgio Mattiuzzo
Alessandro Grott
Daniele Capaccetti
Giuseppe Carola
Luca Carioni
Luca De Mitri
Luca Signorini
Maria Novella De Matteis
Valeria Castellino
NOA Product Testing: Zac Evans

Spanish
CULTURETRANSLATE GmbH:
Carlos Beneyto Durá
Alfonso Sexto Pereyra
Javier Santos Valtierra
Jessica Alcaraz García
Josu Canive Moreno
Juan Capó Ruz
Lorena Givica Pita
Mario Rodríguez González
Rubén Teruel Germán
NOA Product Testing: Zac Evans

Cross Media Coordination
Masakazu Kubo

Technical Director
Yasuhiro Akasaka

Executive Producer
Akihiro Hino

Assistance
Shogakukan Inc.
TOHOKUSHINSHA FILM CORPORATION
Nintendo Co., Ltd.

NOE Manual Localisation

Artwork Producers
Dejan Batalovic
Alexandros Varvounis

Mac Operators
Cornelia Bilz
Jasmina Libonati
Moni Händschke
Uschi Lipinski
Peter Swietochowski
Sascha Nickel

Quality Assurance Coordinators
Canela Rodal
Sandra Bialys

Team
Martin Péron
Andishe Gottlieb
Francesca Abate
Ana Luz
Pieter Van Nueten

Production and Copyrights
Developed by LEVEL-5
Published by NINTENDO

Notas



[0711/ESP/NTR]

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE LAS SIGUIENTES NOTAS DE ADVERTENCIA ANTES DE QUE TÚ O TU HIJO JUGUÉIS A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO DE CORTA EDAD VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DEL MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍA AUMENTAR EL RIESGO DE QUE SE PRODUZCAN LESIONES.

ADVERTENCIAS SOBRE LA EPILEPSIA

Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a videojuegos.

Se recomienda a los padres y tutores legales que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

Para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas a videojuegos, se recomienda que:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juegues siempre en lugares bien iluminados.
- Descanses de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

Al jugar, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar molestias en los ojos. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue estas precauciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Los padres deberían controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de tu consola Nintendo DS (Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL), no lo agarres con fuerza ni ejerzas mucha presión sobre la pantalla táctil. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u ojos mientras juegas, o si notas síntomas como hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento, deja de jugar y descansa varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias, no vuelvas a jugar hasta que hayas consultado a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA

La consola Nintendo DS emite ondas de radiofrecuencia que podrían interferir en el funcionamiento de cualquier aparato o dispositivo electrónico que se encuentre cerca, incluidos los marcapasos.

- Si estás utilizando el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS, colócate a más de 25 centímetros de una persona que lleve un marcapasos.
- Si tienes implantado un marcapasos o algún otro dispositivo médico, no utilices el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS sin consultar antes con tu médico o el fabricante del dispositivo en cuestión.

ADVERTENCIAS SOBRE EL USO DE LA CONSOLA NINTENDO DS EN AVIONES, AEROPUERTOS Y HOSPITALES

Siempre y cuando NO se esté utilizando la comunicación inalámbrica, el uso de la consola Nintendo DS podría estar permitido en aviones, aeropuertos y hospitales, como el de cualquier otro aparato que no emita ondas de radiofrecuencia. Cuando esté activada la comunicación inalámbrica de la consola, el indicador de encendido (si tienes una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite) o el indicador de la conexión inalámbrica (si tienes una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) parpadeará rápidamente. Así, por ejemplo, el indicador correspondiente parpadeará rápidamente cada vez que chatees con el PictoChat™, juegues a algún juego con modo multijugador por comunicación inalámbrica, o descargues un juego en otra consola.

Respeta y cumple todas las reglas y normas sobre el uso de dispositivos de comunicación inalámbrica en lugares como hospitales, aeropuertos o aviones. Para no infringir la normativa de aviación, no uses el programa PictoChat, no utilices modos multijugador por comunicación inalámbrica con ningún juego de Nintendo DS ni uses la comunicación inalámbrica de ninguna otra manera cuando te encuentres dentro de un avión. Su uso podría interferir con ciertos aparatos o provocar su mal funcionamiento, lo que a su vez podría causar daños personales o materiales. Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS TARJETAS DE JUEGO Y LOS CARTUCHOS DE GBA Y SU MANTENIMIENTO

1. No toques los conectores con los dedos. No soples sobre ellos ni permitas que se humedezcan ni se ensucien. De lo contrario, podrías causar daños a la tarjeta de juego o al cartucho de GBA, así como a la misma consola Nintendo DS.
2. Las tarjetas de juego y los cartuchos de GBA son dispositivos electrónicos de alta precisión. No los guardes en lugares excesivamente cálidos o fríos. No los dejes caer ni permitas que sufran golpes. No intentes desmontarlos.
3. No utilices disolventes de pintura, alcohol o cualquier otro tipo de disolvente o producto abrasivo para limpiarlos.
4. Antes de introducir una tarjeta de juego o un cartucho de GBA en la consola Nintendo DS, asegúrate de que los conectores estén limpios.